

ORIENTACION MEDIANTE EL JUEGO: TRES ENFOQUES

María Luisa Naranjo Pereira

Introducción

Tomando en cuenta que en el presente el orientador tiene la oportunidad de desempeñarse en instituciones de enseñanza primaria, he escrito este artículo que tiene como propósito presentar los aspectos más relevantes de tres enfoques sobre la terapia de juego, de modo que puedan ser utilizados por los orientadores, según su preferencia, como instrumentos valiosos para su función orientadora en las escuelas.

Lo anterior por cuanto, si se considera que los juguetes son empleados por los niños como palabras, jugar es su lenguaje y además experimentan muchas veces dificultad para expresar de modos verbales su mundo emocional, el orientador de escuela elemental debe considerar dejar de lado el enfoque típicamente verbal para comunicarse, a veces limitante, para trasladarse al nivel de comunicación del niño, empleando para ello la orientación mediante el juego. Es con su empleo que el orientador puede acercarse y tocar el mundo interno del niño.

Por otra parte, siendo la escuela uno de los elementos de principal influencia en la vida del niño, es la llamada a desempeñar un importante papel en la prevención de problemas de diversa índole en el menor. Durante su proceso de desarrollo, el niño puede experimentar una serie de tensiones provocadas por situaciones muy variadas en su vida, las cuales se manifiestan muchas veces como alteraciones de tipo emocional o formas de conducta que entran en conflicto con el ambiente social, escolar o familiar en el que se desenvuelve. Estas situaciones de tensión menoscaban el

desarrollo emocional, intelectual y social del niño, por lo que resulta imperativo brindarles la atención necesaria. Al respecto Knapp (1978), opina:

"Las habilidades y conocimientos son importantes, pero lo es más que el niño se desarrolle como persona y sea capaz de enfrentarse y resolver toda clase de problemas y adaptaciones en su nivel de desarrollo y madurez."(p.154)

Es importante reconocer que las personas que están vinculadas con las escuelas saben que es de primera necesidad, para una educación exitosa de los niños, la buena salud mental de todos los participantes en el proceso educativo. Que no es posible divorciar el aprendizaje de la vida misma. Por lo tanto, es importante brindarle al niño la oportunidad de que funcione como individuo. Darle responsabilidad, libertad y un sentimiento de éxito. Un plan de estudios de valor debe proporcionar la oportunidad de enriquecer la vida más allá de los requerimientos académicos.

Asimismo, un programa eficaz de terapia de juego debe contar con la cooperación de los maestros e idealmente con la cooperación de los padres también. Por lo tanto, debe haber un programa planeado que informe a los maestros y padres lo que es la terapia u orientación a través del juego, cómo ésta ayuda a los niños, cómo calza dentro del esquema total de los objetivos educativos de la escuela y qué puede esperarse que se logre realmente con ella.

El primer enfoque que trata este artículo es la terapia de juego adleriana, la cual se considera una herramienta viable para los orientadores escolares. Presenta un método práctico de conceptualización sobre el niño y

su comportamiento, que tiene mucho sentido en el contexto de un ambiente educativo. Y además, ofrece estrategias concretas para trabajar con niños, padres y maestros, que ayudan al niño a cambiar actitudes y comportamientos negativos en conceptos propios positivos y habilidades para interactuar.

El segundo es la terapia de juego nystuliana, el cual constituye un enfoque integral para facilitar cambios positivos dentro del niño. Suministra experiencia de aprendizaje que contribuyen para el logro de un auto-concepto positivo y habilidades para interactuar efectivamente como otros. Aumenta el interés social del niño y le permite aprender de las consecuencias de sus acciones. La educación de padres y maestros es sugerida como un auxiliar importante en la terapia de juego nystuliana, para asegurar cambios a largo plazo.

Finalmente, se presenta el enfoque de la terapia de juego centrada en el niño, cuyo objetivo es que éste llegue a ser lo que potencialmente es de acuerdo con sus propias capacidades, bajo las condiciones más favorables. Por lo tanto, ayuda a los niños a mejorar su ajuste emocional y social y les ofrece la oportunidad de ser completamente ellos mismos.

A continuación se presenta de una forma más amplia, los tres enfoques antes mencionados.

Terapia de juego adleriana

La terapia de juego adleriana combina los aspectos de la terapia de juego con conceptos de la psicología adleriana. De acuerdo con Adler, Dreikurs, Soltz, Manaster y Corsini, citados por Kottman y Johnson (1993), las principales suposiciones que fundamentan la Teoría Adleriana incluyen los conceptos de que las personas son seres inherentemente sociales que tienen una necesidad de pertenecer; que la gente es creativa y capaz de tomar decisiones que les procuren experiencias que engrandezcan su estilo de vida propio y único y que la conducta es determinada. Dinkmeyer, Dinkmeyer y Sperry, Ansbacher y Ansbacher, Manaster y Corsini, citados por esos mismos autores, consideran que todos los seres humanos tienen el deseo de pertenecer y

tener significado. Así, los niños basados en las percepciones de su auto-valor y las interacciones con su familia, deciden cómo obtendrán un lugar valioso en su familia y en el mundo, desarrollando un estilo de vida acorde con esas percepciones y experiencias. Los Adlerianos creen que el desajuste es principalmente el resultado de la falta de comunicación con otros seres humanos o de creencias erradas en el estilo de vida del individuo.

Respecto al empleo de la terapia de juego adleriano, Kottman y Johnson (1993) señalan que:

Los orientadores escolares pueden utilizar esta estrategia para (a) construir relaciones con los niños, (b) explorar la manera en que los niños se ven a sí mismos, a otros y al mundo, (c) ayudar a los niños a entender la manera en que ellos ganan importancia en sus familias y en la escuela; y (d) ayudarlos a explorar nuevas formas de adquirir significado e interactuar con otros. (p. 42).

La terapia de juego adleriana también brinda a los orientadores escolares un modelo para consultar con maestros y padres sobre las experiencias emocionales, conductuales y dificultades académicas de los niños.

En cuanto a la forma de construir las relaciones con el niño el orientador puede emplear las técnicas de descripción de conductas, lo que significa decir al niño lo que él está haciendo, la reformulación de contenidos, mediante la cual el mensaje que se recibe del niño regresa a éste y el reflejo de sentimientos que le permite al niño reconocer y entender sus emociones. Tanto aquellos sentimientos superficiales y obvios como los fundamentales y profundos deben ser reflejados. El orientador emplea esas técnicas para transmitir al niño que sus sentimientos, conductas e intentos de comunicación son importantes para él.

Dinkmeyer, Dinkmeyer y Sperry, citados por Kottman y Johnson (1993) señalan que el orientador escolar que emplea la Terapia de Juego Adleriana también utiliza la motivación para construir las relaciones humanas. Motivar como concepto Adleriano significa que el orientador manifiesta respeto por las cualidades del niño, confianza en sus habilidades y reconocimiento de sus esfuerzos y progreso. Un elemento importante cuando se motiva es nunca hacerle las cosas a los niños que ellos pueden hacer por sí mismos. El foco del estímulo

está sobre el niño y su sentido de esfuerzo o de logro.

De acuerdo con Kottman y Johnson (1993), un elemento importante en el establecimiento de relaciones con el niño es poner límites. Estos se establecen para evitar que el niño se hiera a sí mismo o a otros, destruya juguetes o cualquier otra propiedad y alguna otra conducta destructiva. Ninguna cosa que el niño diga se limita porque uno de los propósitos de la terapia de juego es promover la expresión de los sentimientos. En primer lugar, el orientador establece los límites de una manera no autoritaria, después refleja los sentimientos del niño y hace suposiciones sobre el propósito de su comportamiento y finalmente lo ayuda a generar comportamientos alternativos. Si el niño continúa quebrando los límites establecidos, el orientador puede o usar alternativas para volver a establecer un pacto con el niño o establecerá consecuencias lógicas para la próxima vez que el niño transgreda los límites. Si se emplean las elecciones, el orientador le permite al niño tomar una decisión entre aceptar el límite o una consecuencia negativa. Si se usan las consecuencias lógicas, se compromete al niño a procurar una consecuencia que esté relacionada con el comportamiento.

La siguiente fase de la terapia de juego adleriana es la exploración del estilo de vida del niño. El orientador empieza este proceso examinando las metas del comportamiento del niño. De acuerdo con esta teoría, hay cuatro objetivos de comportamiento: atención, poder, venganza y falta de adecuación. La meta más común del comportamiento es la atención, pues todos los niños la quieren y la necesitan y si no la obtienen la buscarán mediante conductas que les proporcionen atención negativa. Los niños interesados en el poder se esfuerzan por probar que son importantes y significativos. Los que optan por vengarse quieren que otros paguen por lo que ellos perciben como injusticias hacia ellos y los que manifiestan falta de adecuación han decidido que son indefensos y nunca serán capaces de triunfar en la vida.

Otra forma de entender el estilo de vida del niño es investigando la atmósfera y la constelación familiar. La atmósfera familiar, según Dewey, citado por Kottman y Johnson

(1993) se refiere al patrón de características que es establecido por los padres y presentado a sus hijos como una norma de vida social. Por lo tanto, depende de la personalidad, las relaciones personales y los métodos de crianzas empleadas por los padres y tiene un fuerte impacto en la formación del estilo de vida del niño. Por otra parte, su posición en la constelación familiar también afecta la visión del niño sobre sí mismo, los otros y el mundo.

El orientador puede emplear técnicas de dibujo o estrategias de preguntas para explorar tanto la atmósfera como la constelación familiar. Cuando se emplea el dibujo se debe estar seguro de pedir al niño que describa las personas y eventos representados, a fin de clarificar sus intenciones y sus creencias. Las preguntas acerca de los padres, las relaciones y la disciplina familiar ayudan a entender la atmósfera familiar y aquellas sobre los hermanos y su relación con ellos pueden permitir comprender la constelación familiar y el lugar que ocupa el niño en la familia.

Para entender el estilo de vida del niño, el orientador también puede utilizar los primeros recuerdos de aquel. Dinkmeyer, Dinkmeyer y Sperry (1987), mencionan que los recuerdos tempranos son aquellos momentos que el niño recuerda, generalmente entre los cuatro y seis años y que son representativos de cómo se ve a sí mismo, al mundo y a los demás.

En la terapia de juego adleriana, el orientador puede pedirle al niño que describa o dibuje lo que recuerda, diciéndole que le cuente algunas cosas que sucedieron cuando era más pequeño, antes de iniciar la escuela. El orientador tratará de que emerja un patrón de pensamientos y comportamientos, buscando modelos y temas en las situaciones y actitudes del niño. Para entender esos primeros recuerdos es importante considerar el tono de los sentimientos, el enfoque y el tipo de relaciones en las interacciones recordadas y la actitud ante el recuerdo. Asimismo, es importante determinar si el niño está en control de la situación o siendo controlado por ésta, si está siendo cuidado o él está al cuidado de otros.

De acuerdo con Kottman y Johnson (1993), el orientador puede empezar a formular hipótesis sobre las creencias del niño acerca de sí mismo, de los otros y del mundo,

basado en las metas del comportamiento, la atmósfera de la familia, la constelación familiar y los recuerdos tempranos de éste.

Estos autores señalan que:

Mediante la interacción en la sala de juego, el orientador se forma una opinión sobre como el niño completaría lo siguiente: "Yo soy _____". "Otros son _____". "El mundo es _____". Tan pronto como el orientador logra entender el estilo de vida del niño, puede empezar a compartir con éste (p.47).

Existen diversas formas de ayudar al niño para que obtenga intuición sobre su estilo de vida. Una de ellas es compartiendo inferencias en forma de hipótesis tentativas, las cuales pueden enfocarse en las metas del comportamiento, los conceptos propios y las formas de relacionarse con otros. Otro de los métodos es mediante el empleo de metáforas terapéuticas, por cuanto mucha de la actividad de la terapia de juego es simbólica o metafórica. En estos casos, el orientador puede interpretar la metáfora para el niño o utilizarla para comunicarse con él.

Otro de los métodos mencionados en la terapia de juego adleriana para ayudar al niño a entender su estilo de vida es contarse historias mutuamente. El orientador le pide al niño que cuente una historia con inicio, medio y final. Por lo general el niño utiliza apoyos tales como figuras animales, muñecos o títeres para representar las personas de su historia. Una vez que el niño ha concluido su narración, el orientador le contará la historia nuevamente, empleando los personajes y el ambiente utilizados por el niño, pero cambiando el final de la historia con el propósito de hacer notar creencias equivocadas sobre sí mismo, los otros y el mundo y para mostrarle formas más apropiadas de interactuar con los demás.

Kottman y Johnson (1993) señalan que:

En la fase de reorientación y reeducación de la Terapia de Juego Adleriana, el orientador escolar le ayuda al niño a generar alternativas de comportamiento fuera de la sala de juego, le enseña nuevos comportamientos, le ayuda a practicar nuevas formas de interactuar con los demás, animando su progreso y esfuerzo y consultando con padres y maestros (p.49).

Para fomentar este proceso de que el niño genere sus propias conductas alternativas, el orientador puede utilizar estrategias como la lluvia de ideas. Tal vez el niño no ha empleado

la solución apropiada debido a algunas creencias equivocadas, sin embargo, cuando empieza a cambiar esas creencias es posible que esté mucho más abierto para producir alternativas. Otros niños, no obstante, pueden tener mucha dificultad para pensar en comportamientos diferentes, sobre todo cuando han actuado de la misma manera durante mucho tiempo. En estos casos, el orientador necesitará enseñarle nuevos comportamientos empleando para ello, por ejemplo, las sugerencias verbales o la dramatización para que mediante la representación de papeles pueda practicar esas nuevas conductas.

Es importante señalar que en la Terapia de Juego Adleriana la consulta con padres y maestros se considera un elemento esencial. El orientador puede ayudar a maestros y padres a aumentar su comprensión del niño en la clase y en el hogar y a la vez obtener su ayuda para apoyar los cambios que el niño está haciendo mediante la terapia de juego. Podría ser importante enseñar tanto a maestros como a padres conceptos Adlerianos y cómo utilizar, por ejemplo, el conocimiento sobre metas del comportamiento, motivación, atmósfera y constelación familiar, habilidades de comunicación y consecuencias lógicas para modificar patrones de interacción con los niños en la clase y en el ambiente familiar.

Terapia de juego nystuliana

Michael S. Nystul (1980) es un profesor de educación del orientador de la Universidad del Estado de Portland en Oregon. Este autor describe como la terapia de juego nystuliana se desarrolló a partir de la experimentación temprana con el modelo de Axline (1947) sobre terapia de juego y las ocho suposiciones básicas en que se sustenta ese modelo. Keat citado por Nystul (1980), resume esas suposiciones de la siguiente manera:

- (1) El establecimiento deliberado de una relación positiva;
- (2) aceptación del niño como él es;
- (3) permitir al niño la libertad de explorar sus sentimientos;
- (4) reconocimiento y reflejo de los sentimientos del niño por el terapeuta;
- (5) responsabilidad del niño de sus propias decisiones y conducta para resolver problemas;
- (6) permitir que el niño dirija la situación;
- (7) el proceso es gradual;
- (8) ciertos límites son necesarios para anclar la terapia al mundo real y

para hacer al niño consciente de su responsabilidad en la relación. (p.22)

Nystul (1980) señala una serie de resultados positivos obtenidos de su experiencia de la aplicación del modelo de Axline, entre ellos, la proyección de pensamientos y sentimientos de los niños mediante el juego, el empleo de la creaciones del niño como instrumentos para comprender su mundo, adquisición de formas de conductas socialmente aceptables y el cambio de estados de ira u hostilidad por relajación y tranquilidad. No obstante lo anterior, su búsqueda de un modelo más integrador lo condujo al desarrollo de varias estrategias adicionales basadas en la psicología adleriana y en la terapia de Artes Creativas del mismo autor, Nystul (1978).

De esta forma, surge la terapia de juego nystuliana, la cual se fundamenta en la siguientes siete suposiciones:

Suposición 1:

El orientador intenta establecer un sentimiento de respeto mutuo con el niño.

Se considera que el respeto mutuo conduce a un sentimiento de igualdad y responsabilidad compartida, lo cual ayuda a establecer "rapport" en la relación de orientación y con ello una reducción del disgusto y la resistencia del niño.

Suposición 2:

El orientador cree que no hay niños mal ajustados, sólo desanimados. El estímulo es, por lo tanto, la herramienta principal en la Terapia de Juego Nystuliana.

El autor de este enfoque concuerda con Dinkmeyer, Dreikurs, Soltz y Mc Kay, en que los niños se convierten en desanimados debido a que no han recibido oportunidades adecuadas para un involucramiento cooperativo en sus familias. Inicialmente los niños desean ayudar y lograr reconocimiento mediante actividades que se consideran socialmente útiles; sin embargo, cuando esta necesidad no es satisfecha pueden demandarla moviéndose hacia uno de cuatro objetivos: atención, poder, venganza o incapacidad asumida. Estos niños que demandan reconocimiento mediante alguna

de estas formas necesitan ser reorientados a través del estímulo hacia un involucramiento social productivo.

Se sugiere que el orientador enseñe al niño a interesarse más en el proceso que en el producto, conduciéndolo al auto-estímulo mediante comentarios sobre sus cualidades mientras trabaja en un arte creativo y evitando el elogio excesivo del producto terminado.

Suposición 3:

El orientador permite al niño sentirse comprendido identificando las razones ocultas de su conducta.

Dreikus y Mosak en Nystul (1980) indican que para identificar la razones ocultas del niño, el orientador debe primero darse cuenta de que existe un motivo detrás de la conducta del niño. La lógica personal de éste (principalmente inconsciente) pretende que su conducta lo ayude a moverse desde una posición sin sentido a una con más sentido. Por ello, el orientador debe evitar reprender o moralizar al niño sobre cómo él arruina su vida si continúa actuando de cierta manera. Al contrario, debe intentar comprenderlo desde su perspectiva.

Suposición 4:

El orientador modifica la motivación del niño para cambiar redirigiendo su movimiento teleológico.

En la terapia de juego nystuliana se señala que una vez que la razón oculta del comportamiento del niño ha sido comprendida, pueden identificarse objetivos a corto y a largo plazo. Los objetivos a corto plazo están asociados con el pago de recompensas por el uso de su conducta actual. Nystul (1980) nos ofrece el ejemplo del niño que pelea constantemente con otras personas, él recibe el pago de recompensa (objetivo a corto plazo) de reconocimiento mediante el poder. Después de varias semanas de terapia de juego el niño desarrolla objetivos a largo plazo, tales como tener amigos "reales" o comportarse bien en la escuela y en el hogar. Esto a causa del valor inherente de interés social y un programa de auto-concepto orientado altruísticamente.

Es importante que el niño se haga consciente de la incongruencia de sus objetivos a

corto y largo plazo y que comprenda el costo de mantener sus objetivos a corto plazo. Se sugiere que el orientador puede ayudar al niño a apreciar este costo preguntándole qué sería su vida probablemente si nunca lograra alcanzar sus objetivos a largo plazo. Se supone entonces que la tensión existencial resultante, modifica la motivación del niño para desarrollar nuevos objetivos a corto plazo, congruentes con los objetivos a largo plazo.

Suposición 5:

Una sesión de Terapia de Juego Nystuliana inicia con 15 a 30 minutos del programa DUSO y termina con 15 a 30 minutos de Terapia de Artes Creativas (dependiendo del tiempo de que se disponga).

DUSO es un Programa de Desarrollo y Comprensión del Yo y de Otros de Dinkmeyer (1970-1973). Después de quince a treinta minutos de trabajo con este programa estructurado, los niños tienen necesidad de expresar libremente sus nuevos discernimientos y esto se logra mediante la aplicación de la Terapia de Artes Creativas durante los últimos quince a treinta minutos.

Nystul (1980) identifica cuatro fases de la terapia de artes creativas:

Fase 1: Establecer el ambiente. El orientador tendrá una variedad de material creativo para los niños, tales como plasticinas, pinturas, títeres, figuras miniaturas de familias y un payaso Bozo para golpear. El orientador debe ser sensible a cualquier salida creativa que el niño pueda tener.

Fase 2: Señalar un ejemplo. Si un niño está resistente a participar en la sesión de expresión creativa el orientador puede estimular su involucramiento mediante el modelaje social. Por ejemplo, si desea que el niño intente una expresión musical, él mismo puede interpretar o cantar una canción primero.

Fase 3: Poniéndose cómodo. El orientador debe intentar no ser evaluativo cuando el niño está involucrado en una expresión creativa. Si hace juicios acerca de las habilidades creativas del niño, éste puede reprimirse por temor de no satisfacer las normas del orientador. Por otra parte, si intenta encontrar significado psicológico en la expresión creativa mientras ésta está en progreso, el niño puede

crear una buena pintura, con lo cual evita la autenticidad. Nystul ofrece el siguiente ejemplo:

Cuando el orientador se puso a sí mismo cómodo, mostró a Ron como ponerse cómodo. Cuando el turno de Ron llegó, verdaderamente se dejó ir a sí mismo. Mientras cantó, el orientador simplemente se permitió envolverse en los ritmos emergentes de Ron. El orientador evitó analizar la experiencia cerrando sus ojos y meciéndose con la música de Ron. (p.26)

Existen diversos resultados terapéuticos asociados con relaciones significativas. Primero, los intereses sociales del niño pueden aumentarse cuando siente la confianza de estar con el orientador. Segundo, los niños pueden empezar a desarrollar una auto-imagen más positiva cuando se ven a sí mismos a través de la energía positiva del orientador.

Fase 4: Obteniendo una comprensión fenomenológica del niño. Una vez que se han terminado las expresiones creativas, éstas pueden ser empleadas para desarrollar una comprensión del niño desde su perspectiva. Esa perspectiva puede lograrse preguntándole si puede describirse a sí mismo en términos de su música, por ejemplo, como en el caso mencionado anteriormente.

Suposición 6:

El orientador usa las consecuencias lógicas y naturales para establecer los límites necesarios para asegurar la terapia al mundo de la realidad.

Dreikurs y Soltz, mencionados por Nystul (1980), sugirieron las consecuencias lógicas y naturales como un medio democrático para mantener el orden con los niños. Estos autores señalan que las consecuencias lógicas requieren que el orientador tome un papel activo.

Primero, el orientador establece límites para la terapia de juego: a-limita la cantidad de tiempo para la sesión, b-ofrece material de juego para ser usado en la expresión creativa, indicando que no es para destruir y c-prohíbe a los niños pelear o lastimarse unos a otros.

Una vez que los límites son establecidos, el orientador tiene la responsabilidad de ayudar a observarlos. Asimismo, solicitará ayuda a los niños para determinar consecuencia lógicas apropiadas si los límites se rompen. Por

ejemplo, si el material creativo es maltratado, el niño no podrá jugar con éste durante un rato.

El orden también se puede mantener empleando consecuencias naturales. Estas le permiten al niño aprender del orden natural de la vida. Por ejemplo, si el niño espera hasta el último momento para hacer algo, el tiempo se agotará, entonces él podrá entender que el tiempo no permanece estático y que existe una cantidad limitada de él en la terapia de juego para realizar actividades.

Suposición 7:

El orientador reconoce que la educación de padres y maestros es un auxiliar importante en la terapia de juego nystuliana. Juntos prometen a largo plazo, resultados positivos para los niños.

Debido a que los niños solo emplearán de treinta minutos a una hora a la semana en la terapia de juego, ellos necesitarán apoyo fuera de la sesiones para internalizar el aprendizaje. Por ello, se recomienda que los padres y los maestros intenten ofrecer a los niños un ambiente que era consistente con sus nuevas ideas y experiencias. Esto puede lograrse mediante la realización de programas de educación dirigidos tanto a padres como a maestros.

Terapia de juego centrada en el niño

Fue Virginia Axline, primero estudiante de Carl Rogers y luego colega de éste, quien trasladó la filosofía y los principios del enfoque de la orientación no directiva de Rogers para trabajar con niño en terapia de juego. Entre los principales principios adoptados, está la creencia en el esfuerzo natural del individuo por crecer y su capacidad de auto-dirección. El enfoque de Rogers fue conocido primeramente como terapia centrada en el cliente y más tarde como terapia centrada en la persona. En este enfoque, que en este caso sería centrado en el niño, no se hacen esfuerzos por controlarlo o cambiarlo, sino que se basa en la teoría de que la conducta del niño está todo el tiempo causada por el impulso a la auto-realización plena.

Al respecto, Axline (1978) manifiesta:

"La terapia no directiva no debe ser considerada como un medio para sustituir una conducta "no deseable" por otra más aceptable de acuerdo con las normas fijadas por el adulto. No se trata de imponerse al niño de una manera autoritaria diciendo: "Tu tienes un problema y yo quiero que lo corrijas" Cuando esto sucede, el niño opone resistencia, ya sea activa o pasiva. No quiere que se le vuelva a moldear ya que ante todo está luchando por ser él mismo. Los patrones de conducta que no son de su agrado resultan endeble y no vale la pena el gastar tiempo y esfuerzo en tratar de imponérselos" (p.31)

De acuerdo con Bruner, mencionado por Landreth (1993), el juego auto-dirigido provee al niño de una oportunidad de ser completamente él mismo, brinda seguridad al niño y por lo tanto todas las partes del yo se experimentan. Solo mediante el compromiso en el proceso de juego en una relación de aceptación cuidadosa, el niño puede expresar y emplear la totalidad de su personalidad.

En cuanto al tipo de relación terapeuta-niño, Axline (1978), propone ocho principios básicos que guían al terapeuta en todos sus contactos terapéuticos no directivos. Estos principios son:

1. El terapeuta debe desarrollar una relación interna y amigable con el niño, mediante la cual se establece una armonía lo antes posible.
2. El terapeuta acepta al niño tal como es.
3. El terapeuta crea un sentimiento de actitud permisiva en la relación, de tal forma que el niño se siente libre para expresar sus sentimientos por completo.
4. El terapeuta está alerta a reconocer los sentimientos que el niño está expresando y los refleja de nuevo hacia él de tal forma que logra profundizar más en su comportamiento.
5. El terapeuta observa un gran respeto por la habilidad del niño para solucionar sus problemas, si a éste se le ha brindado la oportunidad para hacerlo. Es responsabilidad del niño decidir y realizar cambios.
6. El terapeuta no intenta dirigir las acciones o conversación del niño en forma alguna. El niño guía el camino, el terapeuta lo sigue.
7. El terapeuta no pretende apresurar el curso de la terapia. Este es un proceso gradual y, como tal, reconocido por el terapeuta.

8. El terapeuta establece solo aquellas limitaciones que son necesarias para conservar la terapia en el mundo de la realidad y hacerle patente al niño de su responsabilidad en la relación. (p. 81-82).

En la terapia de juego centrado en el niño se aprecia el potencial dinámico único de éste. Se considera que no se puede hacer crecer al niño más rápidamente en ninguna área del desarrollo emocional mediante los esfuerzos del terapeuta, sean estos bien intencionados o habilidosamente manipulados. El orientador de este enfoque cree y confía en la motivación intrínseca del niño hacia el ajuste, la salud mental, la independencia, la autonomía y la auto-actualización y por lo tanto le permite moverse a su ritmo.

Los orientadores de la escuela elemental muchas veces experimentan presiones por parte de los maestros, administradores o padres de familia para que cambie al niño o su conducta. Al respecto, Landreth (1993) manifiesta que:

El papel o responsabilidad del terapeuta no es remodelar la vida del niño o someterlo a cambiar en alguna forma predeterminada para calzar con las expectativas perceptuales de los preocupados adultos. El cambio ya está ocurriendo. Vivir la vida nunca es un acontecimiento estático, es un proceso de aprendizaje y renovación sin descanso, de continua y dinámica oportunidad. (p.19)

El autor continúa señalando que cuando el niño reacciona a su cambiante mundo de experiencias, lo hace como un todo organizado, de modo que el cambio en una parte provoca cambios en otras partes. Es decir, existe una interacción continua, dinámica e intrapersonal, donde el niño, como sistema total se esfuerza hacia la actualización de su yo y este proceso hace que sea una persona que funcione más positivamente hacia la independencia y la madurez. Por lo tanto, las necesidades personales del niño influyen su percepción de la realidad y es esta percepción la que debe entenderse para que el niño y su conducta puedan ser comprendidas. Siendo así, el orientador evitará juzgar la conducta del niño y tratará de comprender su marco interno de referencia, confiando en que él conducirá las experiencias de la terapia de juego dentro de aquellas áreas emocionales que el niño necesita explorar.

En este enfoque el niño y no el problema es lo importante. Cuando la atención se centra en el problema, el orientador puede perder la visión del niño. Por otra parte, el diagnóstico no es necesario por cuanto éste no es un enfoque prescriptivo. La relación que se desarrolla genera en el niño un proceso de cambio y crecimiento y en este proceso el niño es responsable de sí mismo. Al respecto, Axline (1978) señala:

"El tipo de relación que se establece entre el terapeuta y el niño, durante la terapia de juego, es lo que hace posible que el niño pueda revelar su YO verdadero al ser aceptado por el terapeuta; y, debido a esta misma aceptación, crece un poco su confianza en sí mismo y aumenta su capacidad para extender los límites de la expresión de su personalidad." (p.32).

De acuerdo con Landreth (1991), la intencionalidad del terapeuta de juego de ver, oír, sentir y experimentar con el niño en una relación no evaluativa, se comunica a éste mediante cuatro mensajes que el terapeuta vive en la relación:

- Estoy aquí: nada me distraerá. Estaré completamente presente, física y emocionalmente. Estoy aquí para el niño.
- Te escucho: escucharé completamente con mis oídos y mis ojos todas las cosas acerca del niño, lo que es expresado y lo que no lo es. Quiero escuchar al niño completamente.
- Te entiendo: quiero que el niño sepa que entiendo lo que me está comunicando, sintiendo, experimentando y representando, y trabajaré para comunicarle ese entendimiento.
- Me preocupo por ti: realmente me preocupo por el niño y quiero que lo sepa.

En la terapia de juego centrada en el niño, el terapeuta nunca es un observador, sino más bien un participante altamente interactivo verbal y emocionalmente.

En cuanto al ambiente, si ni se dispone de una habitación totalmente equipada, las sesiones de terapia se pueden realizar en cualquier lugar, siempre y cuando se mantenga la confidencialidad necesaria y los materiales de juego, cuidadosamente seleccionados, estén a disposición del niño.

De acuerdo con Axline (1978) el cuarto de terapia de juego debe ser un lugar que

propicie el crecimiento. Es dentro de esa habitación donde el niño es la persona más importante, él controla la situación y a sí mismo, puede probar sus ideas y expresarse libremente, pueda amar, odiar o ser indiferente y aún así seguir siendo aceptado. Señala esta autora que para el niño, sentir que repentinamente desaparecen la sugerencias, mandatos, represiones, restricciones, críticas, desaprobaciones, apoyo e intrusiones del adulto es una experiencia única para él.

Entre los materiales que se sugieren, que favorecen un amplio rango de expresiones y son fáciles de transportar están: crayolas, papel periódico, tijeras sin punta, plasticinas, una muñeca suave, pistola de dardos, soldados plásticos, tazas y platitos, cucharas, un avión y un carro pequeño, un teléfono, títeres de mano, muebles para casa de muñecas, joyería de fantasía, entre otros.

Respecto al establecimiento de límites, Landreth (1993) señala que una parte de la estructura proveída por el terapeuta es el establecimiento del límite terapéutico, el cual le da al niño una oportunidad para ejercitar su auto-control y experimentar la auto-responsabilidad. Debido a que la terapia de juego centrada en el niño se considera como una experiencia de aprendizaje para éste, los límites se ponen hasta que sean necesarios, porque ese es el momento óptimo de aprendizaje. En este enfoque se cree que si se presenta una lista de límites al inicio de la primera sesión se establece una atmósfera negativa que podría llevar a una falta de confianza en el niño. Otro principio es que los límites deben ser mínimos y específicos.

Landreth (1991) presenta la siguiente lista de razones por las cuales deben establecerse los límites en la terapia de juego:

1. Los límites ayudan a asegurar la seguridad física y emocional del niño. La seguridad física para que el niño no se haga daño y la emocional porque se evitan conductas que posteriormente pueden hacer al niño sentirse culpable.
2. Protegen el bienestar físico del terapeuta y promueven la aceptación del niño. Si se permitiera al niño ciertas conductas probablemente alentaría un sentimiento de rechazo aún del mejor terapeuta.

3. Facilitan el desarrollo de la toma de decisiones, el auto-control y la auto-responsabilidad. Por cuanto se le permite al niño elegir entre el impulso original (por ejemplo pintar en una pared) o expresarse mediante una conducta alternativa (pintar sobre el papel).
4. Fijan la sesión en la realidad y enfatizan el aquí y el ahora. Cuando se establece un límite la experiencia es cambiada de la fantasía a la realidad de la relación con un adulto.
5. Promueven la consistencia en el ambiente del cuarto de juego. Es decir, ayudan a hacer la relación de la terapia de juego predecible, lo cual incrementa el sentimiento de seguridad emocional en el niño.
6. Preservan la relación profesional, ética y socialmente aceptable. Por cuanto permite al niño expresar conductas y sentimientos simbólicamente y al terapeuta ser un participante objetivo e involucrado.
7. Protegen tanto los materiales como el lugar destinado para la terapia de juego.

Se señalan tres pasos específicos empleados usualmente para el establecimiento de un límite:

- a. Reconocer los sentimientos y deseos del niño.
- b. Comunicar el límite.
- c. Intentar alternativas aceptables.

Si el niño persiste en romper un límite, el cuarto paso puede ser remover del cuarto o del lugar el objeto causante del problema por el resto de la sesión.

Finalmente, Landreth (1993) señala que:

En la terapia de juego centrada en el niño, la relación, no el uso de juguetes o la interpretación de la conducta, es la llave para el crecimiento. Por lo tanto, la relación siempre está enfocada en el presente, viviendo la experiencia. (p.20).

Conclusiones

En cuanto a la terapia de juego adleriana: Su objetivo es promover la expresión de los sentimientos del niño, que reconozca y

entienda sus emociones, que desarrolle comportamientos alternativos y tome decisiones.

También pretende entender el propósito del comportamiento del niño, que éste obtenga intuición de su estilo de vida y mostrarle formas más apropiadas de interactuar con los demás.

La consulta con padres y maestros se considera un elemento esencial, por lo que brinda a los orientadores escolares un modelo para consultar con aquellos sobre experiencias emocionales, conductuales y dificultades académicas.

Respecto a la terapia de juego nystuliana: Está basada en estrategias adlerianas.

Intenta comprender al niño desde su perspectiva y a sentirse comprendido identificando las razones ocultas de su conducta.

Se comparte con el niño un sentimiento de igualdad y responsabilidad. Además se identifican objetivos a corto y largo plazo de su conducta y se pretende lograr que exista congruencia entre ellos.

Da al niño un mecanismo para liberar energía negativa, con lo cual se reducen futuros conflictos interpersonales y lo animan a buscar reconocimiento de otros de formas socialmente útiles.

Modifica la motivación del niño para el cambio, reduciendo de ese modo el disgusto o resistencia para la terapia.

Sobre la terapia de juego centrada en el niño:

Tiene una larga historia de ser usada efectivamente en escuelas elementales.

Se desarrolla con naturalidad porque no hay presiones sobre el niño para que cambie.

La relación orientador-niño genera un proceso de cambio y de crecimiento. La atención se centra en él y no en el problema.

Los principios de este enfoque pueden enseñarse a maestros y padres para el logro de resultados más efectivos. Por ejemplo: aceptar al niño tal como es y alentarle hacia la auto - expresión. Reconocer y reflejar sus sentimientos, esclarecer lo que piensa y siente, y

ayudarlo a conservar el respeto hacia su persona. Brindarle la oportunidad de sentirse responsable y de tomar decisiones.

De acuerdo con todo lo señalado, resulta evidente que las habilidades en el uso de la terapia de juego son una herramienta esencial para el orientador de escuela primaria y de gran beneficio para los niños, incluyendo a padres y maestros.

Bibliografía

Axline, Virginia 1978. *Terapia de Juego*. México: Diana.

Axline, Virginia 1981. *Dibs, en busca del yo*. México : Diana.

Cueli, José y Reidl, Lucy 1977. *Teorías de la personalidad*. México: Trillas.

Kinget, Marian. 1971. *Teoría y práctica de la terapia no dirigida*. Madrid: Alfaguara.

Knapp, Robert H. 1978. *Orientación del escolar*. Madrid : Morata.

Kottman, Terry and Johnson, Valerie 1993. Adlerian play therapy: a tool for school counselors. *Elementary School Guidance and Counseling*. Vol. 28. No.1 p.p.42-51.

Landreth, Garry 1993. Child-centered play therapy. *Elementary School Guidance and Counseling*. Vol.28. No.1 p.p. 17-28.

Nystul, Michael 1980. Nystulian play therapy: applications of adlerian psychology. *Elementary School Guidance and Counseling*. Vol.15 No.1 p.p. 22-29.

Patterson, C.H. 1975. *Orientación autodirectiva y psicoterapia*. México : Trillas.